PlayStation

アサンシア

Asuncia

Strategic Fantasy Role Playing Game

～魔杖の呪縛～

XING
ENTERTAINMENT



ごあいさつ

この度は、プレイステーション用ソフト「アサンシア～魔杖の呪縛～」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この解説書をお読みになって、正しい手順でゲームをお楽しみ下さい。なお、この解説書は再発行しませんので、大切に保管してください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

SLPS 01097

Contents

ASUNCIA STORY……2
コントローラの操作方法……4
ゲームの始めかた……5
ワールドマップ……8
フィールド全体マップ……9
基本画面の見方……10
メインメニューの説明……11
ステータス……13
隊列変更について……14
都市の説明……15
戦闘画面の見方……18
戦闘コマンド……19
ステージ紹介……23
シナリオクリアの方法……24
オプション……25
キャラクターの紹介……26
必殺技紹介……30
アイテム紹介……31
攻略のヒント……32

Asuncia Story

全てを生み出した「アサンシア」の大地の下で。

炎の妖精として生まれたケイネは、妖精世界から追い出され人間界へ飛び込む、そこでケイネは人間界を燃やし続ける灼熱の炎となる。その時から人は炎の加護を受けずに燃え尽きる肉体になったという。

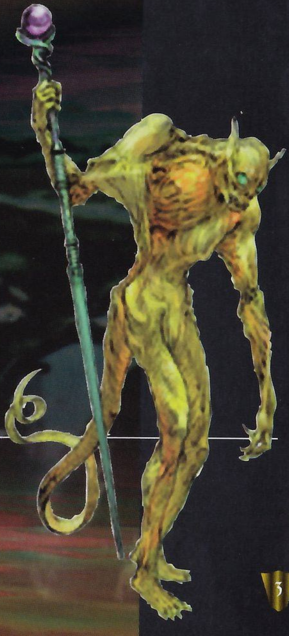
ケイネの生み出した人間界の炎が邪悪なる魔の者をも燃やす事実に脅威した「魔王ケルデオス」は暗黒魔術師として人間界に降り立ち、これにより人々の間にも魔法が広まり恐怖と絶望に支配される魔法王国が生まれる事になる。「神」と呼ばれる創造主がこれを黙認した為に世界は「神聖なる祈願」と「暗黒魔法」そして妖精族の純粋たる「炎」が残ることになる。

ケルデオスは各地に配下の魔術師の砦を置き、人間を撲滅させるように仕向けた。魔の支配が百年余続いた後、これを討つべく立ち上がったマイクス王子や剣匠カーキスを筆頭にした「十二勇士」は死闘の末ケルデオスを討伐しその邪悪なる魂を地底奥深くに封印した。
ケルデオスの存在した証として世界に「魔法」は残ったが人々はその力に邪悪の念を持たなくなっていった。

「そしていくつもの時がながれる・・」

ここアサンシア大陸の南中央に位置する最も栄えている都市、「王都スパクトル」の国王であるマイクス・シードウェル・スパクトル四世は即位と共に王国最強の近衛師団を設立した。
人々は全身に蒼い鎧を纏った近衛師団の兵士たちを「蒼き戦士たち」と呼び近隣諸国にも畏怖と脅威を与えていた。

ある日王都スパクトルに異変が起こる。王国近衛師団「蒼き戦士たち」のカーキス団長暗殺未遂事件である。事件はスパクトルとロンディニアとの内乱を誘発させ再び世を戦乱へと誘い、その隙に乗じて暗躍を謀ろうとする魔導師サリルスの放った魔物の仕業であった。
事の起こりを見抜いたカーキスは国王に報告を行ない、暗殺未遂現場に居合わせた見習い剣士トーダを、コーリンとともにラウキニの丘へと向かわせるのだった…。





フィールドマップ中

方向キー	上ー前に進む 右ー右を向く 左ー左を向く 下ー後ろを向く
○ボタン	メニューウインドウを開く／決定
×ボタン	アイテム一覧表を開く 開いている画面を閉じる キャンセル
□ボタン	コンボ一覧表を開く
△ボタン	フィールド全体マップを開く
R1ボタン	駆け足による移動マップを開く
R2ボタン	空間移動による移動マップを開く

＊パーティーメンバーに魔法使いがいない時は開きません

L1ボタン	カタパルト攻撃を行なうマップを開く
L2ボタン	パーティメンバーのステータス画面を開く

戦闘画面中

方向キー	左・右ーコマンドの選択
○ボタン	選択したコマンドの決定
×ボタン	決定したコマンドのキャンセル

＊その他のボタンは使用しません

Game Start
ゲームの始め方



プレイステーション本体にCD-ROMをセットして電源を入れて下さい。オープニングムービーとハイスコアランキングが流れます。スタートボタンを押すとタイトル画面にスキップします。タイトル画面でスタートボタンを押すと「NEW GAME」「CONTINUE」「OPTION」の 3 項目が表示されますので方向キーで選択し○ボタンで決定してください。

NEW GAME　新しくゲームを始める時に選んでください。選択後ゲームモードセレクトが表示されます。

CONTINUE　ゲーム中にセーブしたデータを読み込みます。ゲームの続きをプレイする場合に選択してください。

OPTION　オプション画面に移ります。

データの保存には別売のメモリーカードが必要です。このゲームはデータの保存に2ブロックの空き容量が必要です。
※データのセーブやロード中に電源のON/OFFやリセットボタンを押したり、メモリーカードを抜き差しすると誤動作の原因となりますのでご注意ください。

ゲームモードは「ストーリーモード」と「バトルモード」の2タイプがあります。
好みのゲームモードでアサンシアの世界を楽しんでください。

Story Mode ストーリーモード

全8ステージをクリアしていくモードです。名前の入力後、ストーリーが流れます。ストーリーは ○ボタン押し続けることでメッセージの早送り、スタートボタンでスキップさせることができます。ゲーム開始直後は2人しかいないパーティーも、ストーリーが進むにつれてどんどん仲間が増えていきます。世界に散らばる仲間をすべて見つけ出して邪悪な魔導師サリルスの野望を阻止してください。

ストーリーモードでは8ステージクリア後に、ある条件を満たしているとスペシャルステージが現れますので頑張って下さい。





Battle Mode　バトルモード（段位認定）

好きなステージを選んでハイスコアを目指すゲームモードです。名前入力後パーティーメンバーの選択画面になりますが「？」のパネルは選ぶことができません。この「？」パネルはストーリーモードで仲間にしたキャラクターの顔が表示され、始めてメンバーに加えられるようになります。方向キーでカーソルを動かし、○ボタンでキャラクターを選択、×ボタンで取り消します。画面右下に表示されているトーダの顔を選択するとパーティーメンバー決定となります。プレイヤーのパーティーは最大4人となっています。トーダ1人で冒険をすることも可能ですが、トーダはメンバーから外すことはできません。



パーティーメンバー選択後ゲームの難易度を「EASY」「NORMAL」「HARD」から選んで下さい。次にステージの選択をします。ゲーム開始時にはステージ1～3しか表示されていません。残りのステージ4～7はストーリーモードをクリアすると選べるようになります。このバトルモードは1ステージでゲームクリアとなっておりステージをクリアするとプレイヤーの評価が段位で表示されます。



ネームエントリー

ゲームモードを選択すると、主人公の名前入力画面になります。文字上のカーソルを方向キーで動かして ○ボタンで文字を入力して下さい。名前は「ひらがな」「カタカナ」「英字」が使用できますが入力できる文字は5文字までになっています。「END」を選択すると名前決定になります。もし入力する文字を間違えてしまった場合は×ボタンで1つ前の文字に戻してください。

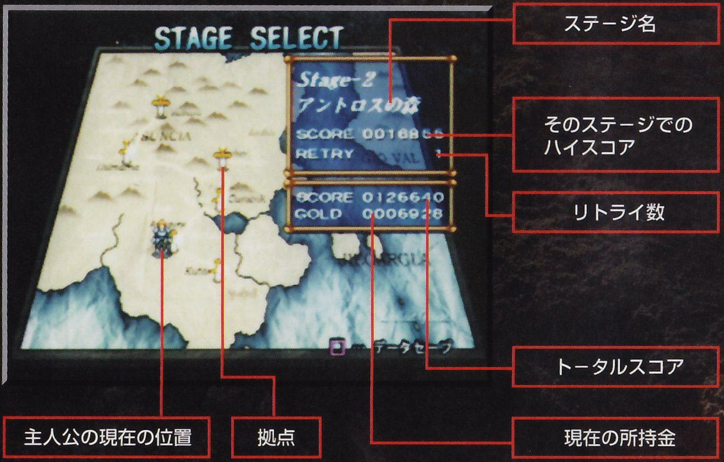
＊何も入力せず「END」を選択すると名前は「トーダ」になります。

WorldMap

ワールドマップ



拠点の移動を行なうワールドマップです。拠点場所は剣によって表示され、ストーリーの進行により移動できる拠点が増えていきます。方向キーで移動を行ない、○ボタンで拠点に入ります。ストーリーモードでは1度クリアした拠点に入る事はできません。また、この画面で □ボタンを押すことで、ゲームのセーブを行なうことができます。
バトルモードはここでシナリオの選択を行ないます。





ゲームを始めた直後のマップには霧がかかっておりトーダを中心に僅かな範囲しか見る事ができません。全ての霧を晴らすにはアイテムを使うか、地道に歩き回るしかありません。全体マップは地上とダンジョンが存在し、地上ではパーティーの現在地・都市・洞窟・空間移動クリスタル・モンスターが表示されます。また、全体マップ表示中に□ボタンを押すことでモンスターグラフィックが消え、マップの状態を確認しやすくなります。また、ダンジョン内マップではパーティーの現在地・モンスター・ボスキャラクターが表示されます。
方向キーで指カーソルを動かすことにより、詳しい情報を左上のウインドウで知る事ができます。視界不良や霧の嵐等フィールドの異常は右上に表示されます。
モンスターを指カーソルで示すことにより指カーソルの下にモンスターの数が表示されます。また全体マップ上で点滅しているモンスターはTIMEが進むと行動を起こすモンスターです。
＊フィールドマップはゲームをプレイする度に変化するので、その都度効果的な戦略を練る必要があります。

フィールドの異常

冒険の行く手を阻むのは、モンスターだけではありません。時には自然が相手になることもあります。

視界不良ーモンスターに霧がかかり攻撃をあたえる事が困難になります。
霧の嵐ー再び世界に霧が覆い、しばらく移動が困難になります。

この他にも様々な困難が待ち受けます。

GameScreen

基本画面の見方

TIME
残り時間です。(行動する度にTIMEが減り0になるとゲームオーバーです)

SCORE
現在のプレイヤーのスコアです。

MONSTER
フィールド内にいる残りのモンスターの合計数です。



赤枠
全体マップの上をあらわしています。

情報
都市やダンジョンの他、視界不良などの異常を表しています。

コンボマーク

青矢印
移動できる方向です。

アンテナ
モンスターやダンジョン等、矢印の先にある物を表示します。
(写真の場合は矢印の先にモンスターが4匹いることを表します)

名前

現在のHP

現在のMP

ELATEメーター
(溜まると必殺技)

移動方法

方向キーの左右または下で移動する向きを決めます。
青色矢印のでていない方向には移動する事ができません。
移動方向にモンスターや都市がある場合は青矢印の上に情報が表示されます。
移動する方向が決まったら方向キー上で移動してください。

Main Menu

メインメニューの説明

フィールドマップ中に○ボタンを押す事でメインメニューを開く事ができます。ダンジョン内の場合、ダッシュ、テレポート、カタパルトは使用することができません。
メインメニューの右下に表示されるボタンはショートカットボタンを表します。ショートカットボタンとはメインメニューを開かずに一度の操作で各コマンドを行なうボタンです。





駆け足	◆ 指定した場所へ駆け足で移動します。
空間移動	◆ 任意の場所へテレポートを行ないます。(魔法使いのみ使用できます。)
全体マップ	◆ フィールドの全体マップを表示します。
アイテム	◆ 手持ちの道具一覧表を表示します。
カタパルト攻撃	◆ 遠くのモンスターに投石攻撃を行ないます。
ステータス	◆ パーティーメンバーの状態を表示します。
隊列変更	◆ パーティーメンバーの隊列を変更します。
ゲーム中断	◆ ゲームを中断しタイトル画面に戻ります。 ただしセーブは行なわれないので注意して下さい。
都市に入る	◆ 都市に入ります。
ダンジョンに入る	◆ ダンジョン内に入ります。

駆け足

駆け足を選択すると全体マップが表示されます。カーソルを行きたい場所に合わせ決定ボタンを押すと目的の場所に向かって一直線に走ります。駆け足は目の前に障害物がある場合はその場でストップしてしまう他、通常移動時には出来ないななめ移動も可能になるのでうまく利用してください。キャラクターの体力が少ないと駆け足はできませんので注意してください。



空間移動

パーティーメンバーに魔法使いがいることで空間移動を行なうことができます。空間移動を選択すると全体マップが表示されますのでカーソルを行きたい場所にあわせてください。○ボタンで決定後、空間移動を行ないます。(移動するとTIMEが10減ります)

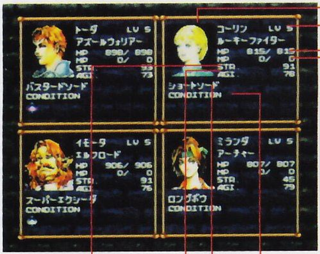
カタパルト攻撃

カタパルトはどんなに遠くのモンスターでも攻撃ができる投石器のようなものです。カタパルトを選択すると全体マップが開きます。方向キーでカーソルを動かし攻撃する個所を選び、○ボタンで攻撃を開始です。カタパルトの弾は個数に制限がありますが、一発につきモンスターを一匹以上退治できますので有効に活用してください。
また、誤ってモンスターのいない都市をカタパルトで攻撃してしまうと都市の崩壊度メーターが増えますので充分注意してください。



Main Menu

トーダや仲間のキャラクターの状態はメニューウインドウのステータスで表示されます。



キャラクターグラフィック

現在のキャラクターレベル

HP
キャラクターの体力です。左が現在値、右が最大値になっておりモンスターから攻撃を受けると現在値が減っていきます。現在値が0になってしまうと戦闘不可能になり都市で待機状態になります。減ってしまった体力は都市に戻ったりアイテムを使うことで回復することができます。ただし主人公トーダの現在値が0になってしまうとゲームオーバーになってしまいますので気を付けてください。

STR－攻撃力

AGI－敏捷性

キャラクターの使用武器

MP
キャラクターの魔力の値を表します。左が現在値、右が最大値になっており戦闘中に魔法を使うと減っていきます。魔力の現在値が0になると魔法が使えなくなります。都市に戻ったりアイテムを使うことで回復することができます。

CONDITION
キャラクターの状態を表示します。毒の異常がある場合はここに毒のマークが表示されます。なにも無い時コンディションは良好となります。

コンディション一覧

毒	1ターン毎にダメージをうけます。
麻痺	身体が麻痺して一切行動を行なうことができません。
防御力低下	通常時よりモンスターから受けるダメージが多くなります。
耐毒（白の秘薬）	毒に対して耐性を持っている状態です。
耐麻痺（赤の秘薬）	麻痺に対して耐性を持っている状態です。
無効化（紫の秘薬）	攻撃をすることも受けることもできません。



Formation

隊列変更について

フィールドマップ中や戦闘開始前にキャラクターの隊列を変更する事ができます。キャラクターはその隊列によってモンスターから狙われる確率が変動します。前列のキャラクターよりも、後列のキャラクターはモンスターの攻撃が比較的少なくなるので、体力の少ないキャラクターを後列に配置すると良いでしょう。なお、同じ列にキャラクター4人を配置する事はできません。



全体マップで都市シンボルの上にキャラクターが乗ると都市に入ることができます。都市に入ると体力と魔力及びキャラクターの異常状態が自動的に回復します。また、仲間とのパーティー編成や、鍛冶屋等のお店でキャラクターの強化を行なうことができます。ただし都市に入るとTIMEが10減りますので、残りTIMEに気をつけて有効的に活用してください。また、初めて訪れる都市の長老から冒険者の皆さんにアイテムが送られるかもしれません。



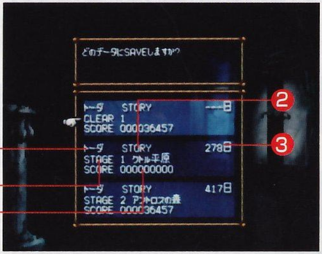
都市施設紹介

宿屋

現在の状態をメモリーカードにセーブします。

セーブ画面の見方

❶名前　❷モード名　❸残り日数
❹ステージ（クリアしたステージ）
❺トータルスコア



鍛冶屋

方向キーで指カーソルを動かしてレベルを上げるキャラクターを選び、○ボタンで決定します。鍛え上げるレベルによってゴールドの額は変わります。またシナリオによってレベルの上限が決められており、これ以上鍛え上げられない場合「ここではこれ以上鍛える事ができません」というメッセージが表示されます。レベルを上げたキャラクターは攻撃力だけでなくHPの上限値なども上昇します。鍛冶屋でレベルを上げられるのは、武器を主に使用するキャラクターだけですので魔法を使うキャラクターはレベルを上げることができません。



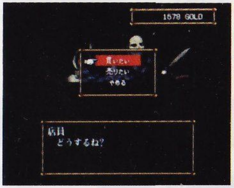
魔術師ギルド

魔法を使うキャラクターのレベルを上げる施設です。レベルを上げたキャラクターはMPの上限値、HPの上限値が上昇します。鍛冶屋とは逆に、武器を主に使用するキャラクターはレベルを上げることができませんので注意してください。



薬屋・武器屋・よろず屋

ここでプレイヤーはアイテムの売買を行なうことができます。まずアイテムを買うか、手持ちアイテムを売るか決定してください。アイテムを買う場合方向キーの上下でアイテムを選択、方向キーの左右でアイテムのページを変えます。購入するアイテムを○ボタンで決定した後、方向キーの左右で1ケタの数字、方向キーの上下で2ケタの数字を動かし購入する個数を決め、○ボタンで決定します。



酒場

ストーリーを進める上で重要な情報を得る事ができます。何も情報が無い場合は戦士達の休息の場となります。
＊バトルモードには酒場はありません。



広場

ここではパーティーメンバーの編成を行ないます。まず方向キーでキャラクターを選び○ボタンで決定します。その後フォーメーションの位置を決めて下さい。キャラクターをメンバーから外したい場合、もう一度キャラクターを選択してください。主人公のトーダはメンバーから外す事はできません。また、パーティの最大人数は4人までです。4人すべて決定するか、画面下にある決定を選択することにより編成を終了します。戦闘中モンスターにやられたキャラクターはパーティーメンバーから外れ都市の広場に戻っていますので、もう一度編成をやり直してください。
＊バトルモードの都市には鍛冶屋、魔術師ギルド、酒場の施設が存在いたしません。





都市からの緊急通信［EMERGENCY］

移動中や戦闘中にモンスターが都市を攻撃すると都市からの通信が入り助けを求めてきます。通信の入った都市は早めに助けに向かってください。都市の崩壊度によって住民のセリフが変わるので目安にしてください。



都市崩壊について

全体マップ表示中にカーソルで都市を指すと都市の崩壊度を表すメーターが表示されます。このメーターは都市がモンスターに襲われるとドンドン溜まっていきます。メーターが100%になってしまうと都市が崩壊し無くなってしまいますのでモンスターが都市に向かったらなるべく早く都市上のモンスターを倒してください。崩壊メーターはモンスターが乗っていないと徐々に回復していきます。



キャラクターのレベルアップについて

キャラクターのレベルは都市に設備されている鍛冶屋や魔術師ギルドでレベルアップすることができます。レベルを上げるとキャラクターの攻撃力だけでなく体力も上昇します。ただし1ステージ内で上げられるレベルは決まっています。
＊バトルモードではレベルは上げられません。



空間移動クリスタル

パーティーメンバーに魔法を使うキャラクターがいない場合や空間移動アイテムを持っていない時でも空間移動することができるクリスタルです。ただし、行ける所はプレイヤーが指示することができず、クリスタルからクリスタルの移動だけと制限されています。クリスタル間の移動TIMEが一切かからないのが特徴です。有効的に利用してください。



TIME

現在の残り時間。戦闘が1ターンするごとにTIMEが1ずつ減っていきます。

攻撃

敵との戦闘を開始します。

コンボ一覧

コンボ一覧表を開きます。

逃げる

敵との戦闘から逃げ出します。モンスターに追撃される場合もあります。

フォーメーション

パーティーメンバーの隊列を変更します。

モンスターと遭遇中に攻撃コマンドを決定することで各キャラクターの戦闘コマンドになります。パーティーメンバー全てのコマンドを決定すると戦闘開始です。



武器
得意の武器でモンスターに攻撃をします。

魔法
MPを消費しモンスターに魔法攻撃をします。

＊弓矢を使用するキャラクターがパーティーメンバーにいる場合で特殊な弓矢を持っていると戦闘コマンドの欄に弓矢コマンドが表示されます。

道具
手持ちの道具を使用します。

必殺技
モンスターに必殺技を与えます。(ELATEメーターが溜まると表示されます)

防御
モンスターに攻撃を行わず、防御に徹し、モンスターからの攻撃を半減させます。

必殺技について

戦闘でモンスターにダメージを与えるとELATEメーターと呼ばれるものが溜まっていきます。このメーターがすべて溜まると戦闘中のコマンドに必殺技が表示され必殺技が使えるようになります。また、ELATEメーターはキャラクターたちのレベルが5以上になると二段階まで溜められるようになります。但し、魔法を使うキャラクターは二段階までは溜めることができません。一度必殺技を使うとELATEメーターは空になりますが、必殺技を使わなければ次のターンや次の戦闘まで持ち越す事もできます。但し、モンスターから逃げるとELATEメーターは若干減少します。

Tactics

魔法の説明

MPを消費しモンスターに魔法攻撃を行なうものです。魔法攻撃を行なう場合、まず各魔法コマンドを○ボタンで決定した後、方向キーの左右で魔法の威力を決めてください。MPを多く使う分モンスターにあたえるダメージは大きくなります。モンスターには炎に弱いモンスターや風に弱いモンスター、また逆に炎に強いモンスター等さまざまなモンスターが存在しますので、効果的に魔法を使ってください。使える魔法はキャラクターによって異なります。



コンボについて

モンスターを倒すと画面左下に倒したモンスターのグラフィックが表示されていき、モンスターを特定の順番で倒すとコンボボーナスが加算されます。フィールド上のモンスターは赤・緑・青と3種類に分かれており、コンボ表を開く事で確認することができます。モンスターの色分けはステージが変わると変化するので戦略をうまく考えてください。コンボが成功すると同時にチャイムがなります。



戦闘終了

戦闘でモンスターを倒すとゴールドとボーナススコアが加算されます。戦闘終了時にその戦闘で倒したモンスターのグラフィックとゴールドが表示されます。この時にある特定の条件を充たしていればボーナススコアが加算されます。ゴールドはモンスターによって貰える金額が決まっています。





ボーナススコア

戦闘で貰えるボーナススコアの他に、コンボボーナスや、パーティーメンバー全員が戦闘中モンスターから一切攻撃を受けなかった時にもらえるノーダメージボーナスなど様々なボーナスが設定されています。隠されたボーナスを探し出し、スコアアップを目指しましょう。

宝箱発見

フィールド移動中やモンスターとの戦闘終了時に宝箱を発見する場合があります。宝箱の中にはゴールドや薬などのアイテムが入っていますが、ミミックと呼ばれる宝箱型モンスターの場合もあります。宝箱を発見したからといって何でも開けてしまうと痛い目に会うこともあるので注意してください。



ダンジョンについて

フィールドマップ上には必ずボスキャラクターの存在するダンジョンが2個所以上配置されています。ダンジョン内では地上のフィールドマップと同じくモンスターが存在します。またダンジョンにはダンジョン内ボスが存在し、このボスを倒すことがダンジョン内の目的となります。ボスを倒すことによりダンジョンが崩れ、自動的に地上のフィールドへ脱出するようになっています。また、1度ボスを倒したダンジョンには2度と入ることができません。





ここではゲームの序盤であるステージ1〜3を紹介します。また各ステージにはさまざまなボスキャラクターが冒険者を待ち受けています。



Stage1

◆クトル平原

洞窟地帯／サイクロプス

クトル平原の岩場に生息する巨人族、その巨体から繰り出す攻撃は絶大な破壊力を持つ。



Stage2

◆アントロスの森

深森林部／キマイラ

頭部と胴体がライオン、左肩は山羊の頭、そして蛇の尾を持つ異形な怪物でさまざまな攻撃をしかけてくる。



Stage3

◆クメンク湖周辺

湿原地帯／バハムート

アントロスとセランを分け隔てるクメンク湖に棲む巨大水性爬虫類で湖を自由自在に操る能力を持つ。

Clear & Score

シナリオクリアの方法

地上フィールドマップのモンスターの全滅。





ゲームオーバーについて

主人公トーダのHPが0になるか、タイムアップでゲームオーバーとなります。



段位認定

バトルモードのみ、シナリオクリア後にプレイヤーの評価が段位で認定されます。段位認定後、宮廷魔術師パウティクスから冒険者の皆さんにクリアの為のアドバイスが貰えます。



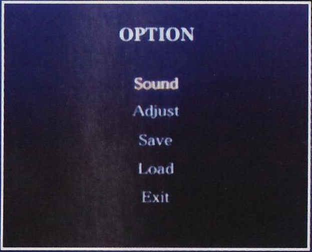
ハイスコアについて

ゲーム上で出したハイスコアはオープニングムービー後で確認することができます。

SLPS 01097

このオプション画面ではゲーム上の環境設定を行います。

SOUND	音響設定(ステレオとモノラル)を行ないます。
ADJUST	TV画面の位置調整を行ないます。
SAVE	ハイスコアやオプションの環境設定のデータをメモリーカードにセーブします。
LOAD	ハイスコアやオプションの環境設定のデータをメモリーカードからロードします。
EXIT	オプション画面を終了してタイトル画面に戻ります。





Option

オプション

Character Guide

キャラクターの紹介

このゲームには、主人公トーダをはじめとした様々なキャラクター達が登場します。ここでは一部のキャラクターを紹介します。



トーダ・カルバリアン

男性　18才	
クラス：アズールウォリアー	

スパクトル王国近衛師団、通称「蒼き戦士たち」の見習い兵士。生真面目で正義感が強い。

Tohda Calvalian

コーリン・ブランディ

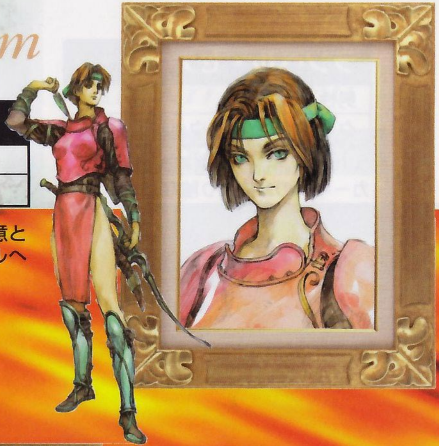
男性　13才	
クラス：ルーキーファイター	

幼い頃に両親を亡くし、祖父カーキスの元で剣技の修行を重ねる若き戦士。

Colin Brandy



Miranda Zam



ミランダ・ザム

女性　17才

クラス：アーチャー

盗賊出の傭兵戦士で主に弓を得意とする。伝説の剣を求めスパクトルへやってきた。



イモータ・ハイデルホーン

男性　352才

クラス：エルフロード

かつて魔王を封印した「十二勇士」の一人で伝説の剣「エクシーダ」の持ち主。

Immorta Highdellhone

ランベル・セナキオ

男性　33才

クラス：アズールウォリアー

スパクトル近衛師団弓兵隊の隊長。カーキスの命により陰ながらトーダを助ける。

Runbelt Senakio





セルバ・グランゼル

男性　20才

クラス：ウルフウォリアー

父親の復讐に燃える拳闘士。人間であるが呪いを受け頭部と片腕が獣になっている。

Selva Gransell



Alf Gransell

アルフ・グランゼル

男性　23才	
クラス：ソードマスター	

セルバの実兄。父親の仇と行方不明の弟を探すために旅を続ける傭兵戦士。



ビビ・アルカント

女性　17才	
クラス：エレメンタラー	

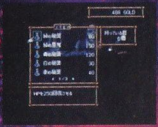
ジーガーグラ諸島出身の精霊使い。ミランダとは幼なじみである。

Bibi Alcount

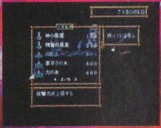
必殺技紹介

キャラクター名	技名		効果
トーダ	一段階	なぎ払い	● モンスター一体に攻撃
	二段階	真空波	● モンスター全体に攻撃
コーリン	一段階	渾身の突き	● モンスター一体に攻撃
	二段階	稲妻切り	● モンスター一体に攻撃
ミランダ	一段階	ウインドショット	● モンスター一体に攻撃
	二段階	リーサルショット	● モンスター一体に攻撃
イモータ	一段階	エクシーダストリーム	● モンスター一体に攻撃
	二段階	エクシーダスパーク	● モンスター全体に攻撃
ランベル	一段階	スナップショット	● モンスター一体に攻撃
	二段階	アサルトショット	● モンスター一体に攻撃
セルバ	一段階	十連拳	● モンスター一体に攻撃
	二段階	爆裂火炎拳	● モンスター一体に攻撃
アルフ	一段階	叩き割り	● モンスター一体に攻撃
	二段階	剣の舞	● モンスター一体に攻撃

ゲームに登場するアイテムと各効果の一部を紹介します。



●緑の秘薬－HPを回復させる。
●青の秘薬－MPを回復させる。
●白の秘薬－疾毒状態を回復させる。しばらく毒を受けなくなる。
●赤の秘薬－麻痺状態を回復させる。しばらく麻痺を受けなくなる。
●紫の秘薬－戦闘でダメージを与えることも受けることもできなくなります。



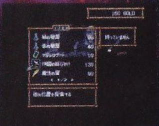
●命の水
HPの上限値が上昇する。
●魔法の水
MPの上限値が上昇する。



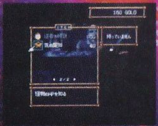
●聖なる風
全ての霧を取り払う。(ダンジョン内でも使用可能)



●マジックゲート
ダンジョンから脱出する。



●仲間の呼びかけ
都市の位置を全体マップで知ることができます。



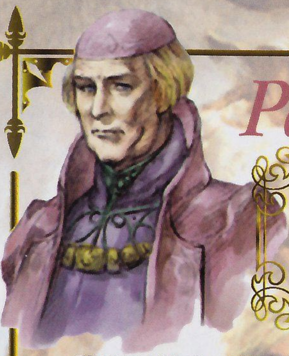
●気の探知－戦闘中モンスターのＨＰを知ることができます。

●気配探知－ダンジョンの位置を全体マップで知ることができます。



●ライトアロー－モンスター全てに光のダメージ。
(弓矢を使用するキャラクター以外は使用できません)

●ファイアアロー－モンスターに火焔攻撃を行う。
(弓矢を使用するキャラクター以外は使用できません)



PawticsLesson

魔術師パウティクスの
ハイスコアへの道

私はスパクトル宮廷魔術師パウティクス、ここではちょっとしたハイスコアテクニックを紹介するのでぜひ役に立ててもらいたい。

バトルモードは4人パーティーで行なう必要はないぞ。人数が減るだけその分ハイスコアが取りやすいので何回もチャレンジしてくれ。

ゲームに慣れてきたらバトルモードのハードに挑戦だ!イージーやノーマルと違いモンスターも強力だが、ハイスコアは確実だぞ。

都市に入るとＴＩＭＥが10も減る。体力や魔力が少し減ったからといって何回も出入りするとあっという間にＴＩＭＥが無くなるので注意せよ!

ダンジョン内ではボスを倒すことが目的だが、ボスを倒すとダンジョンが崩れ二度と入れなくなってしまう。スコアを稼ぐ場合は他のモンスターを倒してからボスを倒した方が効果的だぞ!

株式会社エクシング
エンタテイメント事業部

〒108 東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F
TEL.03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合せは月～金曜日13:00～18:00でお願いします。

http://www.dtinet.or.jp/~exingall/

※ゲーム中の内容、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予めご了承ください。

SLPS 01097